

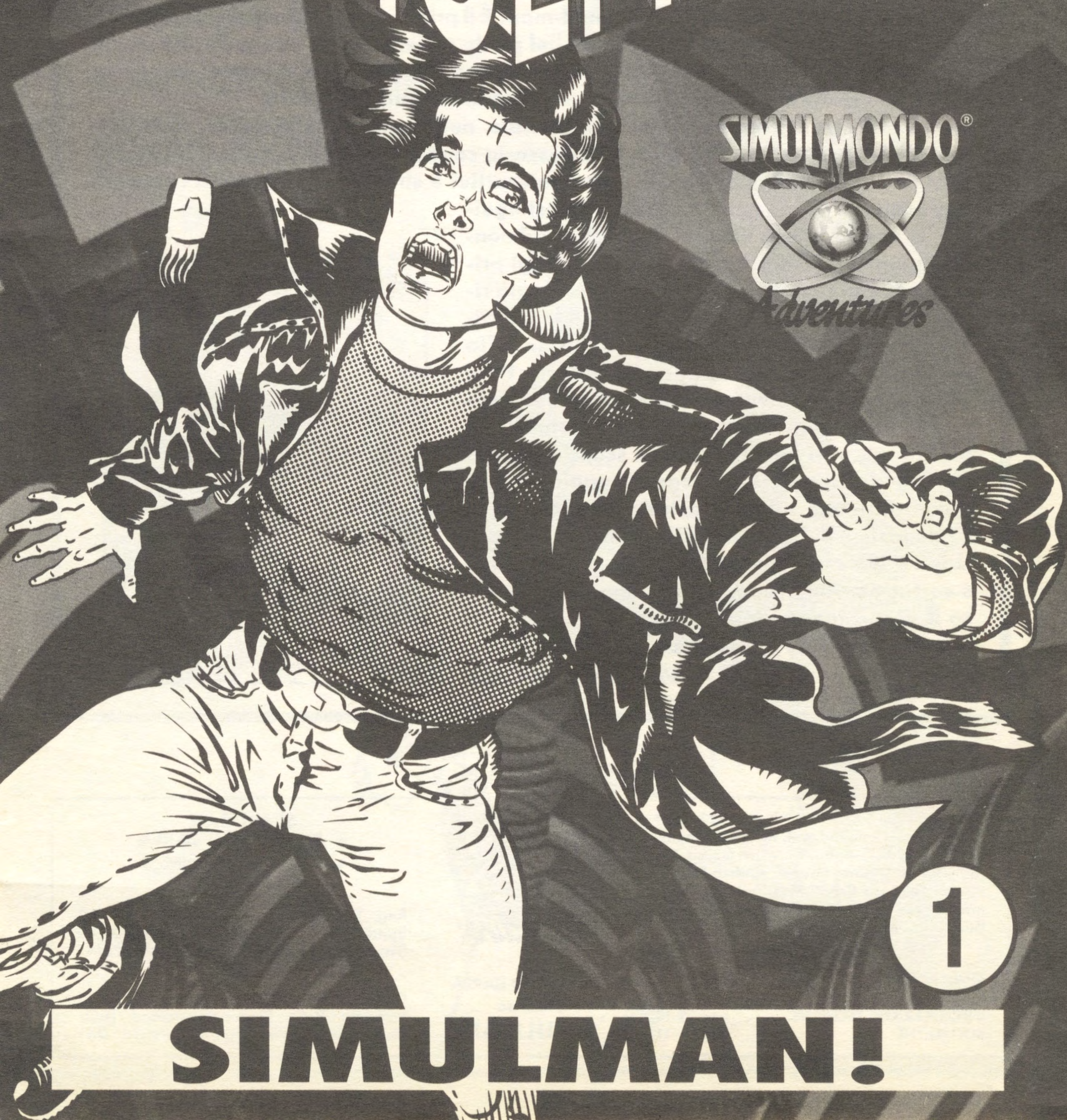
SIMULMAN[®]



1

SIMULMAN!

SIMULMAN[®]



1

SIMULMAN!

SIMULPOSTA

Questa simulposta è un atto di nascita. Immaginate di essere intorno ad una fonte battesimale, col prete, i parenti, la gente delle grandi occasioni. È un battesimo dei primordi, di quelli che si facevano anche a ragazzoni grandi. Il battezzando ha già una trentina d'anni. Dovevo imporgli un nome e da due anni me ne veniva uno solo. Già sapete qual'è quindi rompo gli indugi: l'uomo si chiama Simulman, scritto così o anche col trattino in mezzo, Simul-man. È il primo eroe simulato, il primo simuleroe, il primo personaggio già con un bel piede e mezzo nella nuova Realtà che in giro chiamano virtuale, interattiva, digitale, immateriale e che io (e parecchi di voi che mi seguono da tempo) ho sempre chiamato mondo simulato.

Simulman vive ancora nella Realtà materiale, nella natura, nella civiltà, nella cultura delle cose, ma ha già tutta la necessaria consapevolezza e pratica dei media e della primordiale cultura dei mondi interattivi e simulati, delle realtà in tempo reale fatte di pixels sempre più fini e indistinguibili. In queste Realtà Virtuali, in questi simulmondi, le cose si sono già complicate. Le leggi primarie che accompagnano l'uomo si sono già riformate. Il bene e il male, il crimine e la giustizia, la verità e la menzogna, sono già in lotta e soprattutto la Verità, minacciata numero 1 dai nuovi media e dalle nuove tecnologie, ha bisogno d'aiuto. Simulman nasce per questo. E con lui tutti gli altri personaggi che scoprirete pian piano e di cui potete già leggere qualcosa nell'albetto in una mia microstoria prologo.

Le ambizioni di Simulman sono tante. I nostri desideri e le nostre speranze anche. Ma una cosa è certa: passano tutte, come sempre, attraverso il vostro inappellabile giudizio.

Dev'essere per questo che non dormo da mesi...

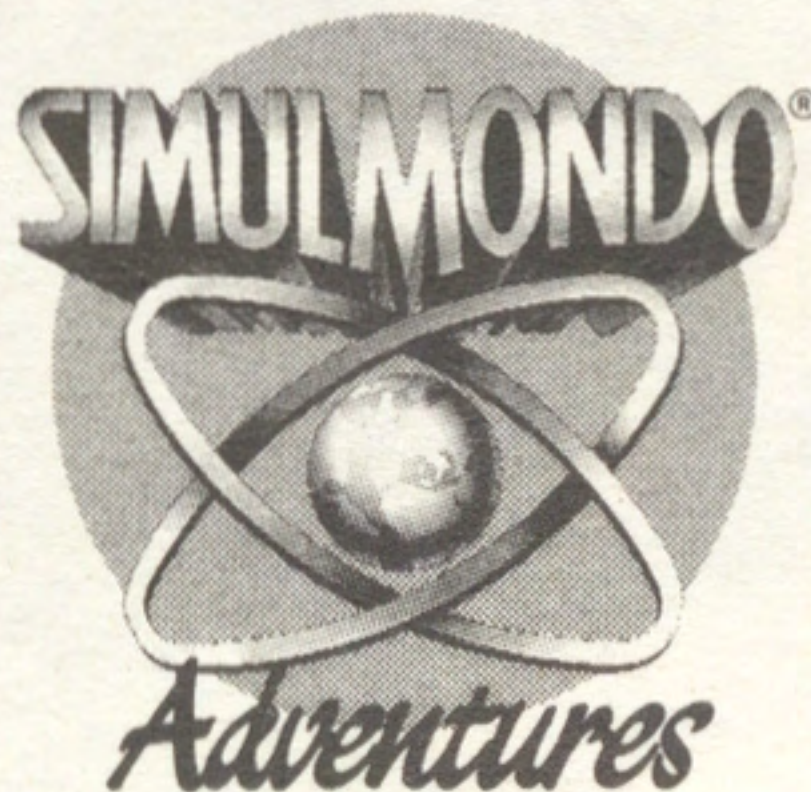
Vs. Francesco Carlà



Una produzione SIMULMONDO di: Ivan Venturi (Direzione), Stefano Balzani, Michele Sanguinetti, Riccardo Cangini, Gianluca Gaiba, Ciro Bertinelli, Lorenzo Grandi, Andrea Bradamanti, Federico Croci, Massimiliano Calamai, Marco Censi, Michele Pinardi, Cristian Bazzanini, Mirko Venturi.

SOMMARIO

SIMULPOSTA	pag.	2
PROLOGO	pag.	3
INFORMAZIONI TECNICHE.	pag.	9-10
SOLUZIONE	pag.	11



FRANCESCO CARLÀ
Presenta
SIMULMAN

SIMULMAN
© FRANCESCO CARLÀ
è un prodotto interattivo di
SIMULMONDO s.r.l.

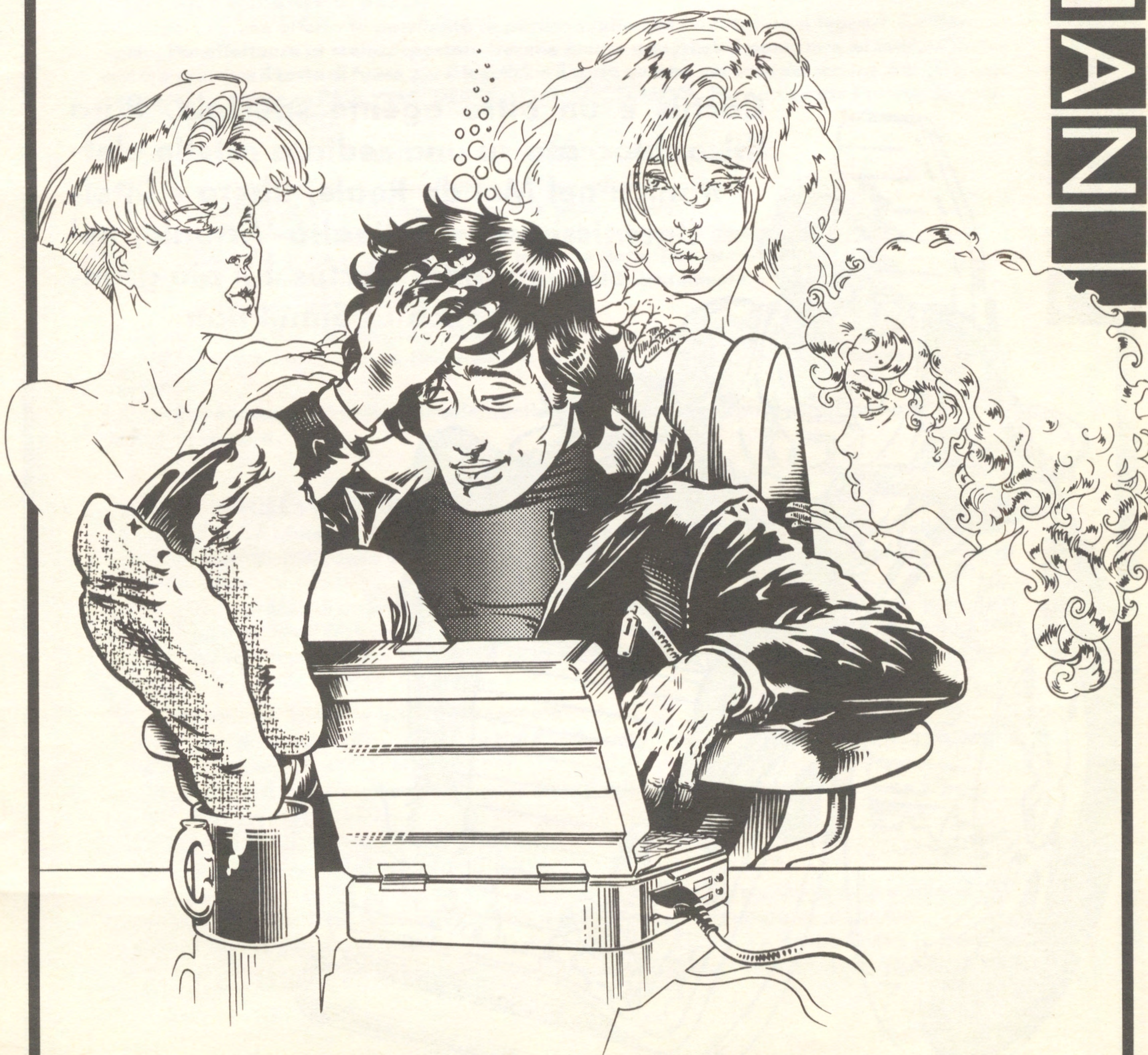
Reg. Trib. Bologna n. 6106 del 1-6-1992
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70
Simulmondo s.r.l., Viale B. Pichat 28/A,
Bologna

Direttore Responsabile: Francesco Carlà
Impianti: R.C. Fotocomposizione (BO)
Distribuzione: Messaggerie Periodici (MI)

PROLOGO

«La notte l'ho passata su SEXNET. C'è sempre un sacco di gente strana su queste Messaggerie erotiche. Adesso che hanno aggiunto un po' di grafica in alta definizione, le donne si vedono meglio. Peccato che siano quasi tutte simulate... ehehehe».

Simulman è il poliziotto della Realtà Virtuale, il primo Simul-eroe.



«Bisogna che avverta Cactus di quello che sta succedendo in giro... fammi tirare fuori TV TEL che gli do un colpo direttamente alla "wheelchair"... sempre che non sia a spasso da qualche parte... non so se era di servizio stanotte. Spero che non vada a finire nelle DOORS...



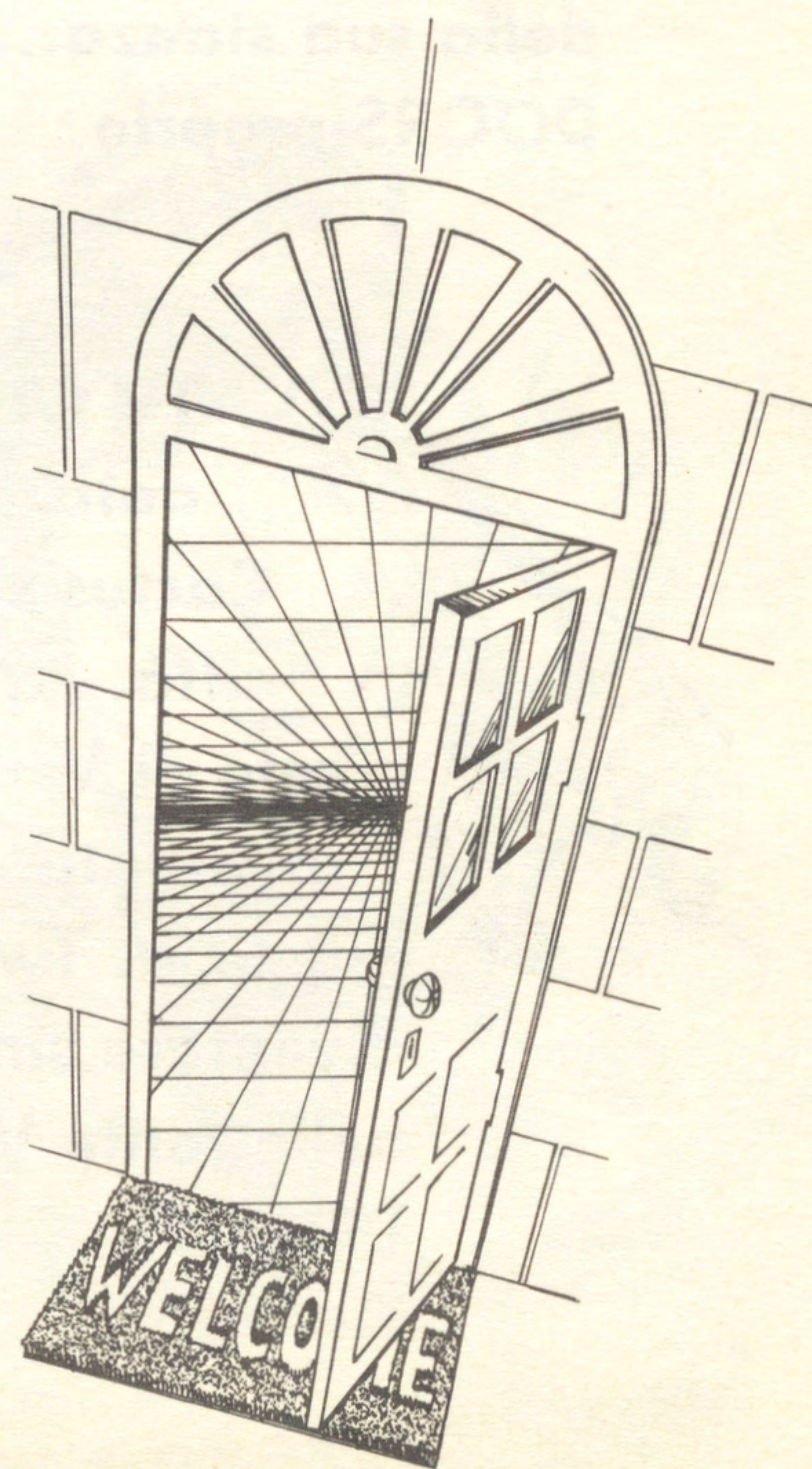
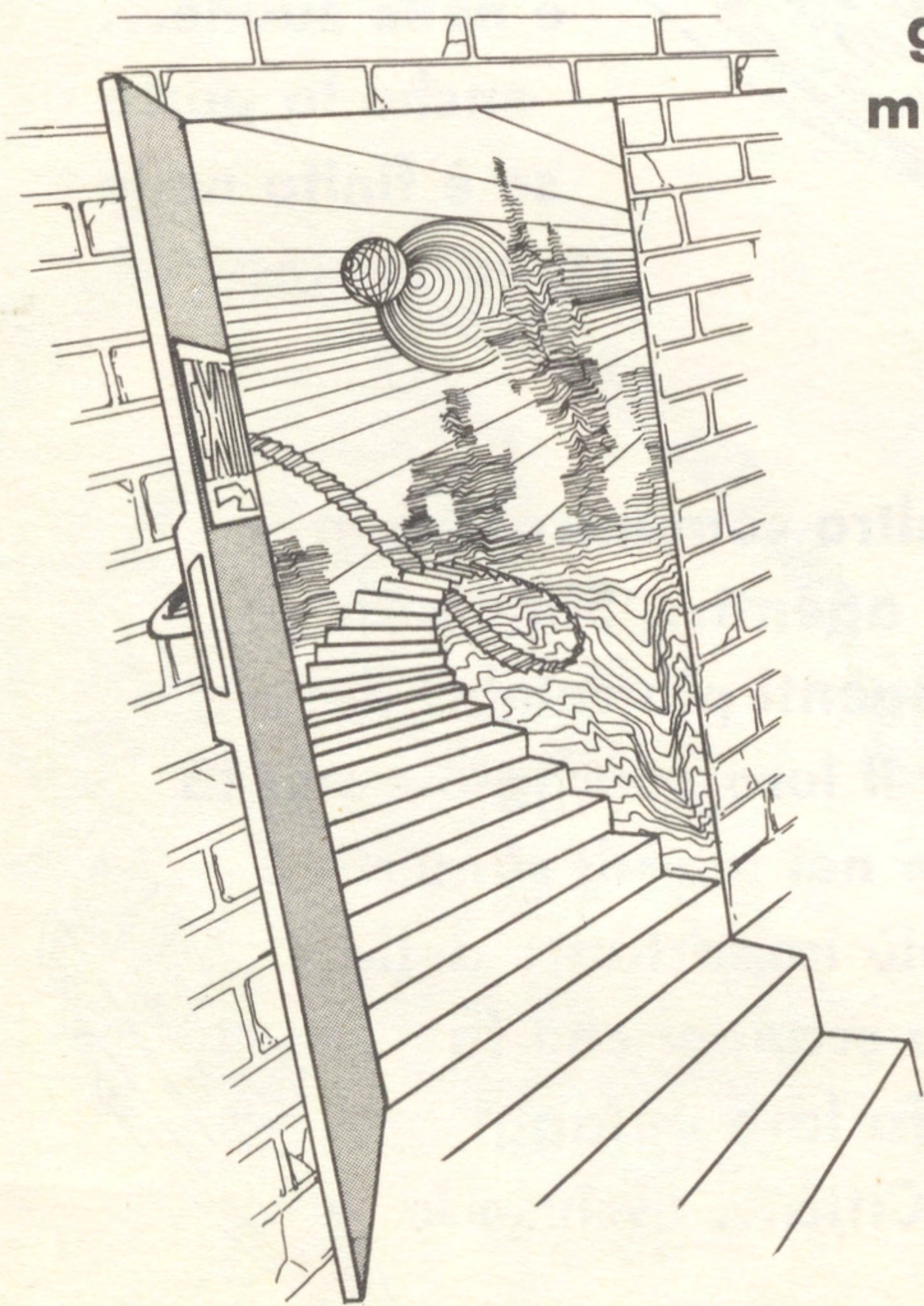
Cactus è un altro agente speciale. Paralitico, bloccato su una sedia a rotelle elettronica nel Mondo Reale, libero e intelligentissimo nella Realtà Virtuale, nel simulmondo. Cactus è il più grande amico di Simulman.

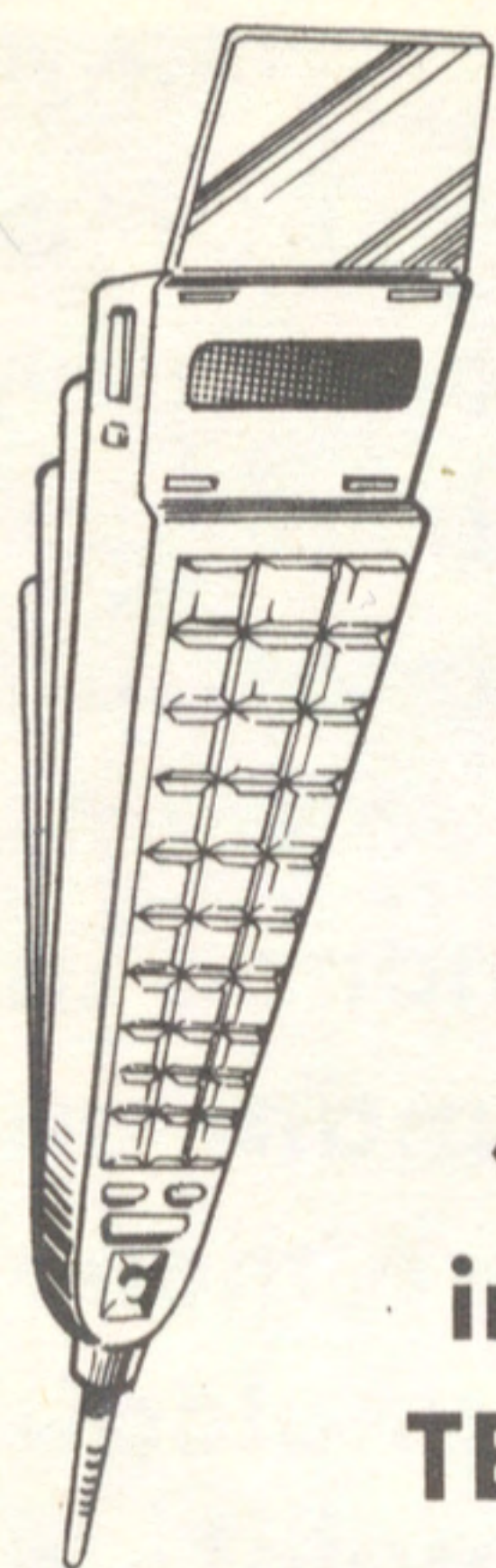




SS-DOS è un sistema operativo standard ma negativo e antropomorfo (cioè ha la faccia di un uomo), un mago del nuovo mondo: questo mondo in cui vive Simulman, un mondo sempre meno reale, sempre meno analogico, sempre più simulato e virtuale.

Le DOORS sono le porte sul mondo virtuale. Si aprono in molti luoghi della Città e comunicano con un mare di guai. Simulati e maledettamente reali.





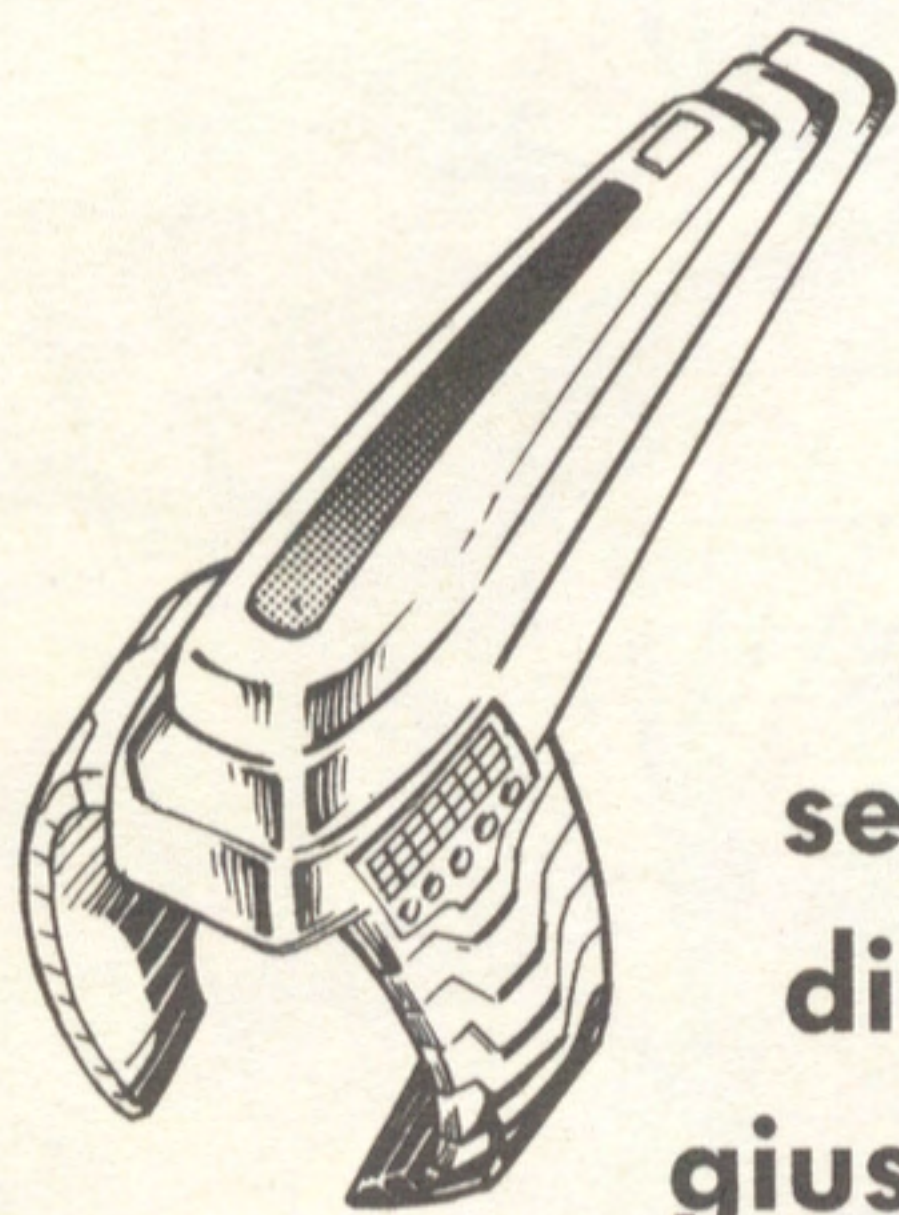
TV TEL è uno dei comunicatori di Simulman: un aggreggio, un tool multicomunicator, che collega con tutti i networks e le messaggerie della Città.

«Non riesco a trovare Cactus... non è in giro nelle messaggerie... senno' TV TEL l'avrebbe trovato subito. Inutile provare con TV FAX... se non è nei networks

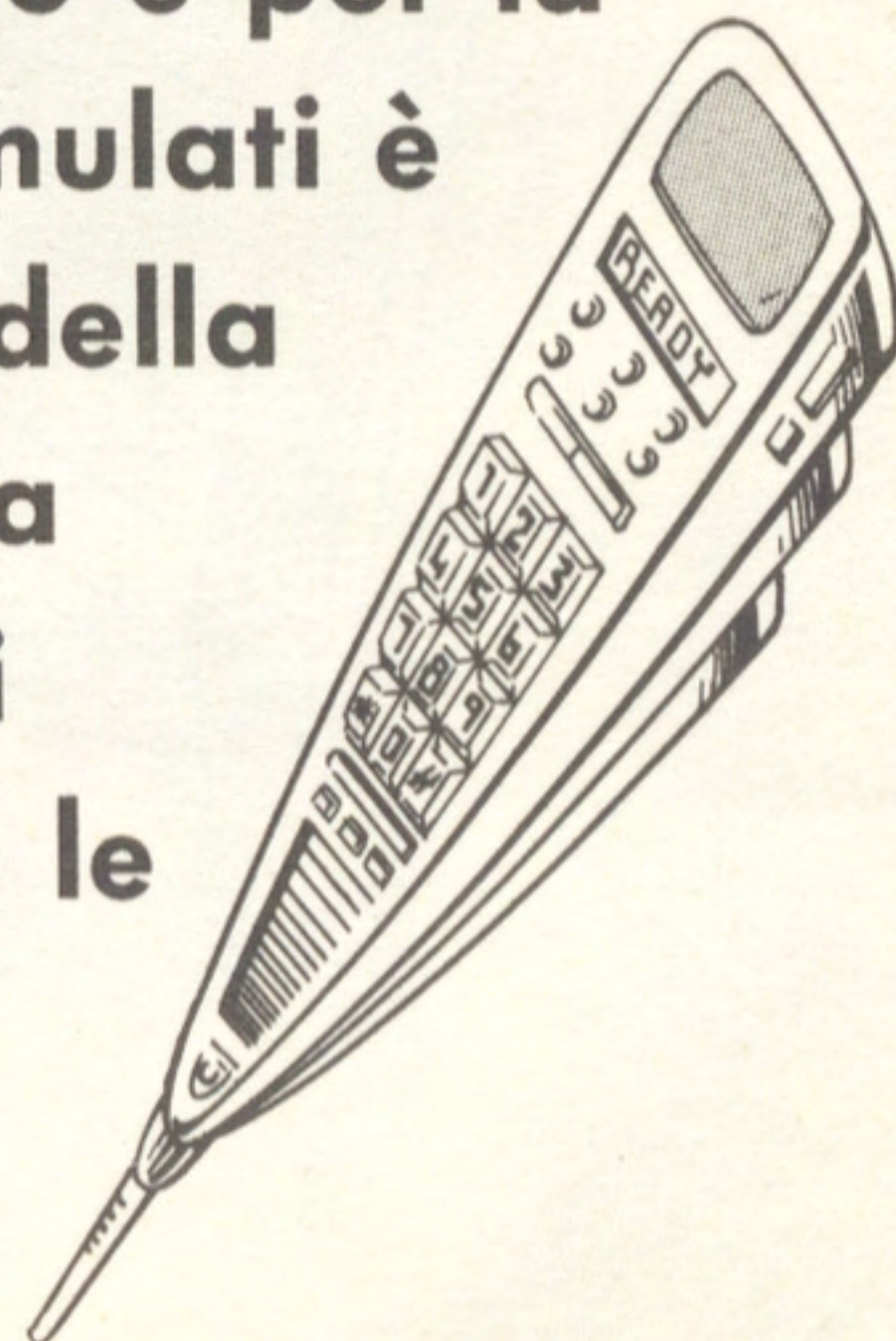
non sarà neppure nelle stazioni alla centrale non c'è. Adesso Twatch e do un'occhiata del centro. Mah... non nei bordelli virtuali Ha lasciato aperta della sua stanza... DOORS proprio



di polizia... prendo nelle VR c'è neppure e nelle saune... anche la porta se è finito nelle stanotte...»

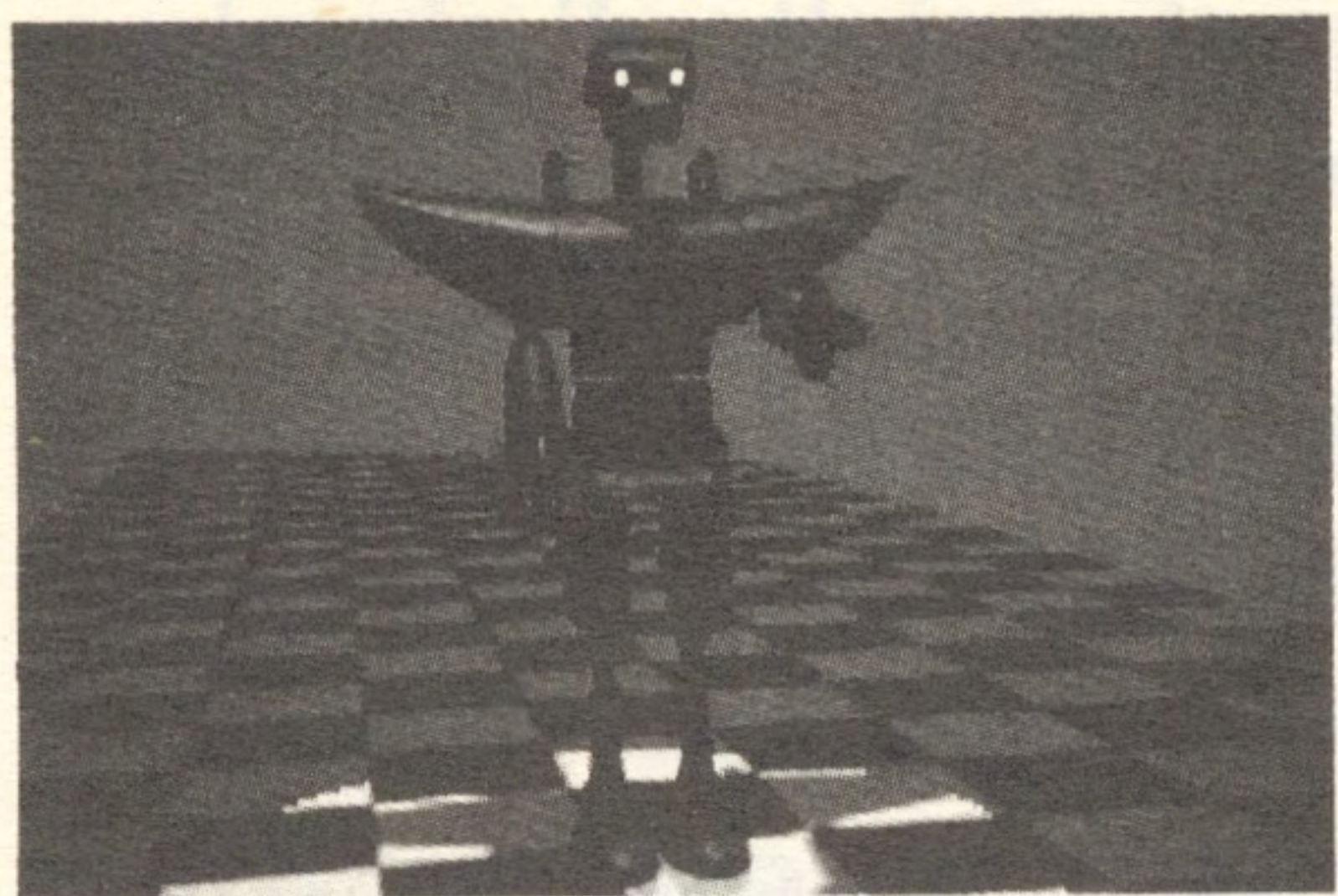


TV FAX è un altro comunicatore in dotazione agli agenti... Simulman e Cactus sono gli agenti più celebri della città. Famosi per il loro coraggio e per la sete di Verità... che nei mondi simulati è diventata ancora più importante della giustizia. Twatch è lo scanner che fa diventare simulati e fa fare i viaggi nelle tante VR della Città... escluse le DOORS.



«Cactus proprio non si trova... quel gioiello di simulazione... sua madre doveva essere persa in una VR quella notte... era meglio se guardava la TV... solo che adesso comincio a preoccuparmi... è la vigilia delle elezioni e ci sono un sacco di lobbisti al lavoro. Se è andato nelle Doors... stasera presentano il nuovo candidato delle opposizioni... dovrei essere già alla TV... e Cactus ancora non si trova... spengo Twitch e accendo la TV... suona qualcosa!... è Cactus: "Simulatore 3D... come stai?" "Ehi, interattivo porno... dove sei?" "Sono a casa... non mi sono mosso... perché non mi hai telefonato?" "Eh già... il telefono... e chi lo usa più... ehehehe... vengo da te e ci guardiamo il nuovo Candidato..."





**BUONA
FORTUNA
A TUTTI!**

FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA

INFORMAZIONI TECNICHE

Versione AMIGA:

PER FARE PARTIRE L'AVVENTURA

Il programma gira solo su macchine con almeno 1 Mb di memoria. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchine con solo 512K di memoria CHIP. Per partire, inserire il dischetto e accendere il computer. Il programma si avvia automaticamente. È possibile anche installare il programma su Hard Disk. Per installarlo, accendere il computer e non inserire il dischetto fino a quando non compare il WorkBench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto, dovete spostare quest'ultima nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima.

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

All'inizio vi viene offerta la possibilità di partire subito con l'avventura o leggere il videom manuale. Per effettuare la scelta, spostare tramite mouse o joystick il puntatore su una delle due scelte e premere il tasto di fuoco per il joystick o il tasto sinistro nel caso del mouse. Per sfogliare il manuale si agisce su PAG. PRECEDENTE e PAG. SUCCESSIVA. Per partire con l'avventura premere su INIZIO GIOCO.

RIASSUNTO DEI TASTI IN FUNZIONE DURANTE IL GIOCO ARCADE.

SPAZIO permette di selezionare l'arma a disposizione.
P mette il gioco in pausa, per uscirne premere lo SPAZIO.
ENTER mostra un testo di aiuto relativo alla situazione del personaggio.
U ferma il gioco e evidenzia tutte le uscite dalla stanza corrente.
L carica una situazione di gioco salvata precedentemente.
S salva una situazione di gioco.

Perché queste ultime due funzioni siano attive è necessario che il personaggio sia fermo. Giocando su dischetto, con la finestrella di protezione aperta, il salvataggio può dare dei problemi.

Leggere attentamente il videom manuale, contiene informazioni supplementari sul funzionamento dell'avventura.

VERSIONE PC

PER FARE PARTIRE L'AVVENTURA

La versione PC è giocabile solo su Hard Disk e necessita di non più di 4 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.0 in poi, e necessita di macchine con almeno 640k di memoria base.

L'avventura è dotata di un programma di installazione guidata che consente di installare facilmente il gioco su Hard Disk o eventualmente duplicare il dischetto originale su 2 dischi da 720k per coloro che non possiedono drive ad alta densità (in questo caso dovete rivolgervi a un possessore di PC con 1 drive da 1.44 Mb).

Seguite punto per punto le istruzioni seguenti:

- 1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto 6); se non l'avete installata leggete attentamente dal punto 2) in poi.
- 2) Inserire il dischetto e digitate A: (oppure B: se il drive da 3½ è riconosciuto come B:), e premete ENTER (oppure INVIO).
- 3) Scrivete INSTALL e premete ENTER (oppure INVIO).
- 4) Scegliere l'opzione INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO.
- 5) Seguite passo passo le operazioni che vengono richieste a video. Qualora la memoria dell'Hard Disk o della RAM fosse insufficiente il programma vi avviserà al proposito.
- 6) Una volta completata la fase di installazione scrivete AZIONE e premete ENTER (o INVIO).
- 7) Scegliere l'opzione «GIOCA» per iniziare l'avventura oppure «DISINSTALLA» per eliminarla dall'Hard Disk.

8) Qualora la memoria RAM libera fosse insufficiente il programma vi consentirà di eseguire ugualmente il gioco modificando temporaneamente la configurazione del PC.

Il programma può dare dei problemi se fatto girare contemporaneamente a un gestore di memoria espansa (come l'EMM386 o il QEMM).

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

Tutte le informazioni necessarie allo svolgimento dell'avventura sono contenute nel VIDEOMANUALE presente nel programma di installazione.

Leggere attentamente il videom manuale, contiene informazioni supplementari sul funzionamento dell'avventura.

ATTENZIONE:

Nel caso di problemi derivanti dalla duplicazione del dischetto, la Simulmondo provvederà a sostituirlo. In questo caso inviate SOLO il dischetto etichettato più L. 2.000 in francobolli per spese spedizione a Simulmondo Srl - v. Berti Pichat 28/a 40127 Bologna, termine massimo 30 giorni dall'uscita del numero.

Non saranno eseguite sostituzioni se riscontreremo altri difetti diversi da quelli della produzione industriale.

Si consiglia l'uso del DOS 5.0 o superiore.

PRIMA DI SPEDIRE UN DISCO DIFETTOSO, CONSULTARE IL NUMERO TELEFONICO «LINEA CALDA».

RICERCA COLLABORATORI: Tutti quelli che desiderano collaborare con noi, possono inviare Curriculum e un dimostrativo per le categorie:

- | | |
|--------------------------------------|-------------------------------|
| 1 Programmazione 68.000/80x86 | 2 Grafica e animazione |
| 3 Storyboards e sceneggiature | 4 Suoni e musica |
| 5 Illustrazioni e fumetti | |

a SIMULMONDO Collaboratori - V.le B. Pichat, 28/A

LINEA CALDA

**Chiamate dalle 17 alle 18
dal lunedì al venerdì per
suggerimenti e aiuti gratuiti.
Solo per gli utenti registrati
che hanno compilato in ogni
sua parte e spedito la
cartolina di garanzia.**

Tel. 051/252954



**Nella seconda
puntata,
troverete la
soluzione di questa
prima avventura
con aiuti
e suggerimenti.**

**Ci rivediamo tra
un mese.**



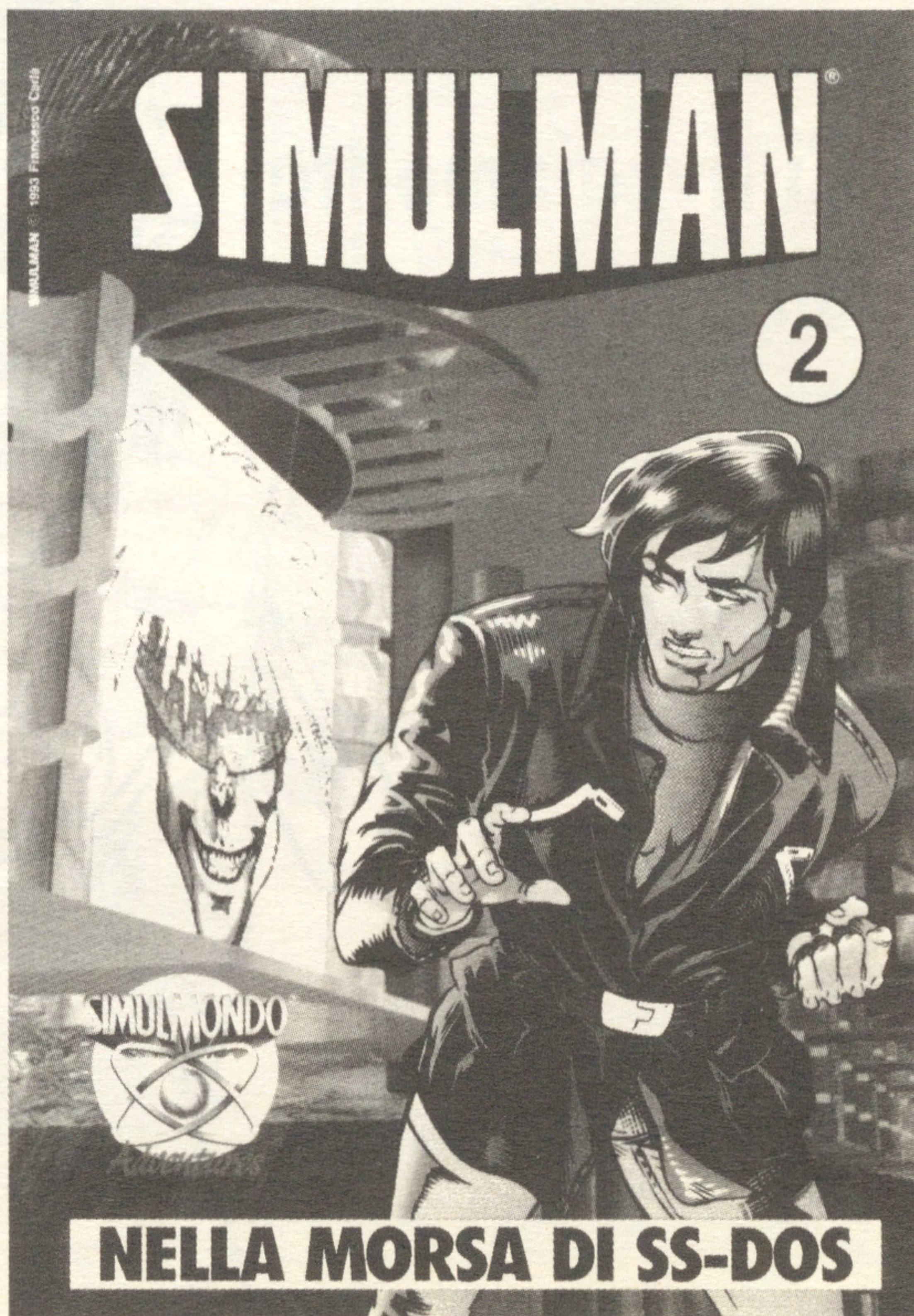
SIMULMAN[®]

**IN APRILE ESCE IN EDICOLA
IL NUMERO 2 DEL SIMUL-EROE**

SIMULMAN: NELLA MORSA DI SS-DOS

Il mondo simulato non è meglio frequentato di quello reale. Anzi, a quanto pare la realtà virtuale è ancora più infida e pericolosa della realtà reale.

Simulman e i suoi amici (anche voi) avranno un bel da fare per fronteggiare la terribile minaccia di SS-DOS e dei suoi accoliti. E l'interattività vi terrà impegnati in una lotta all'ultimo pixel in uno scenario simulato di eccezionale livello.. Ma intanto il candidato è sempre più popolare.





TEX © 1993 Sergio Bonelli Ed.

APRILE

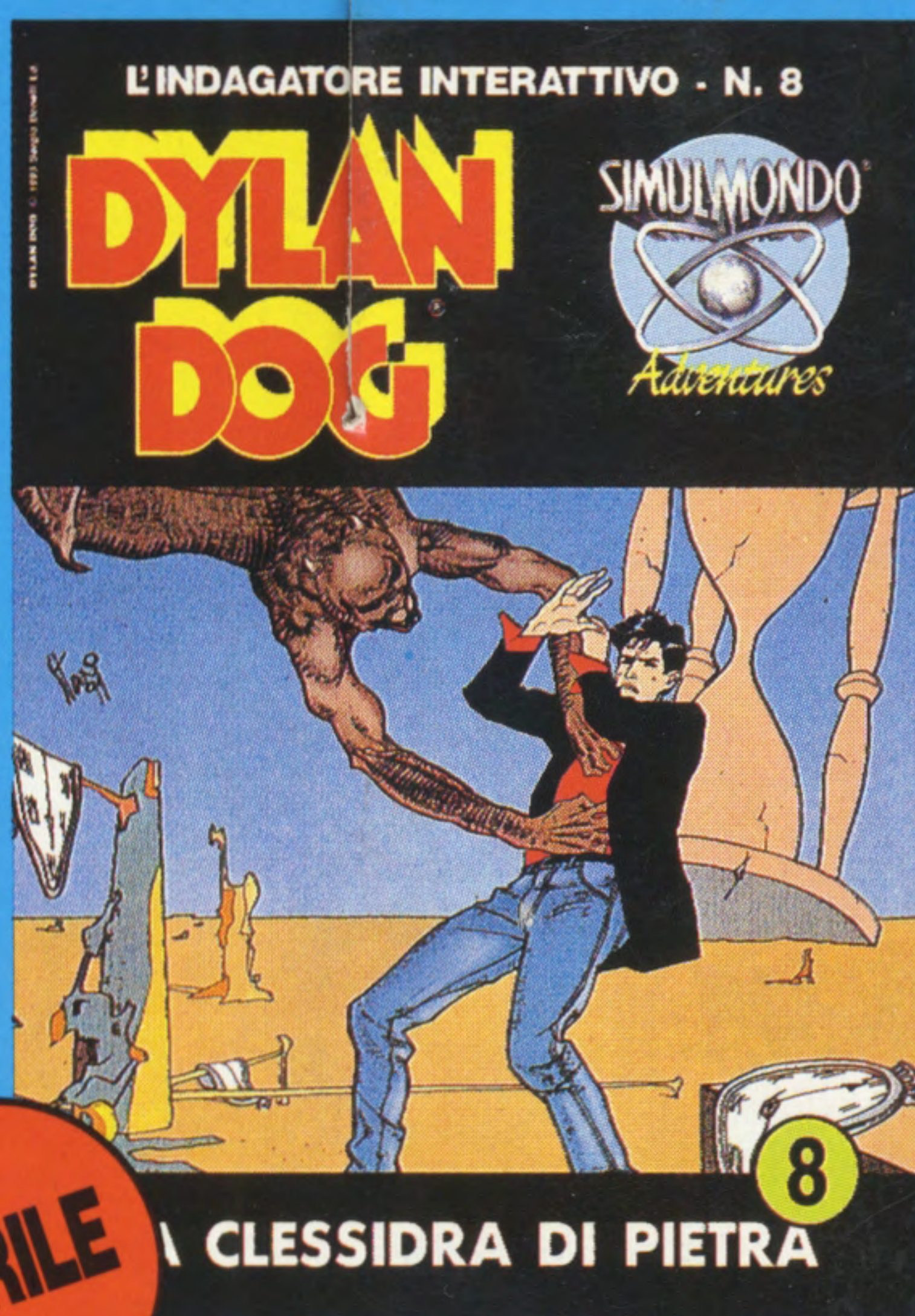
All'inizio di Aprile è in edicola il
n. 3 del mito-interattivo, **TEX:
SPETTRI.**



DIABOLIK © 1993 Astorina Nuova by A. & L. Giussani

APRILE

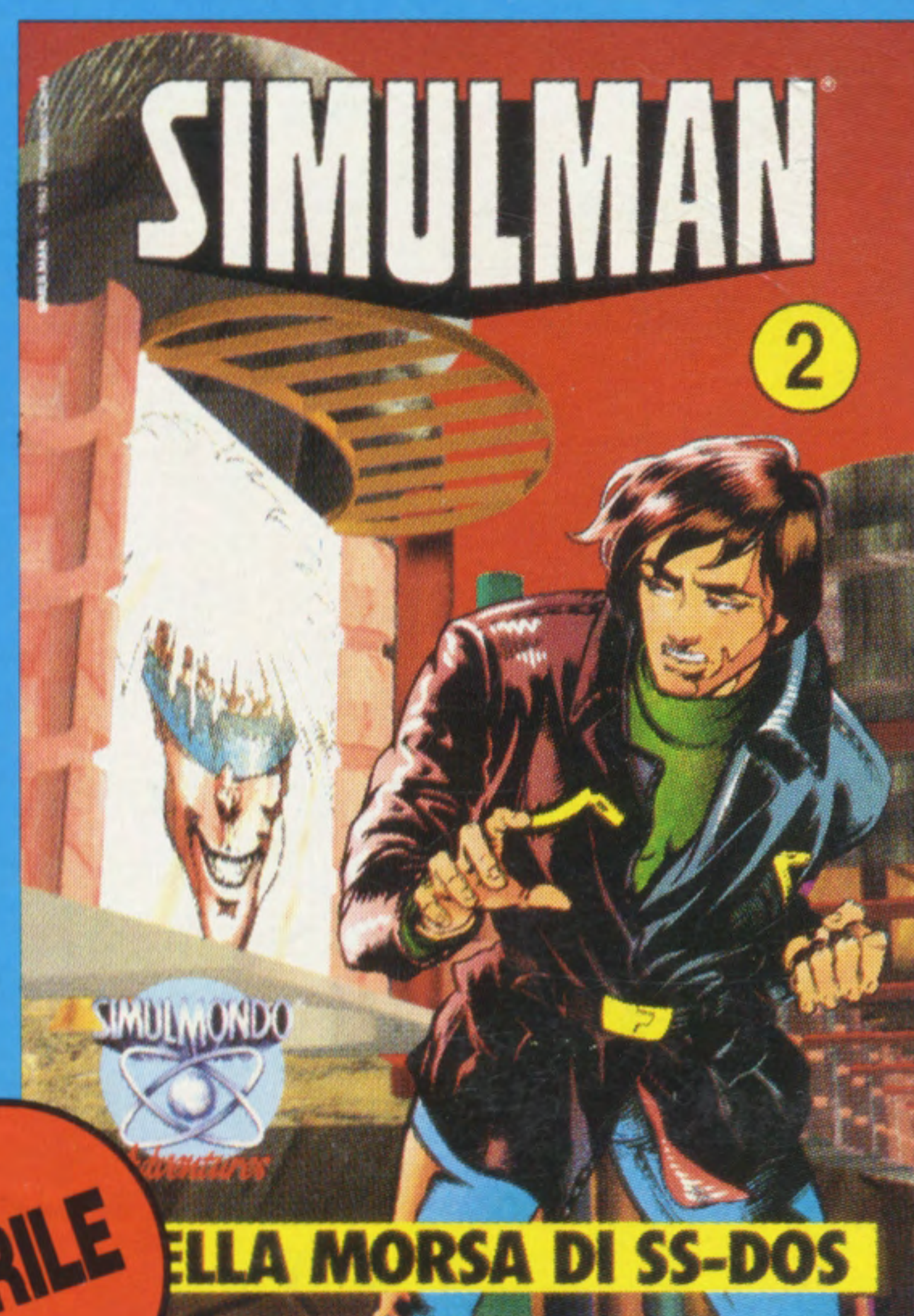
All'inizio di Aprile è in edicola il
n. 8 del giallo-interattivo, **DIABOLIK: UN
PIANO PERFETTO**



DYLAN DOG © 1993 Sergio Bonelli Ed.

APRILE

A metà Aprile è in edicola il
n. 8 dell'indagatore-interattivo, **DYLAN
DOG: LA CLESSIDRA DI PIETRA.**



SIMULMAN © 1993 Francesco Carla

APRILE

Alla fine di Aprile è in edicola il
n. 2 di **SIMULMAN: NELLA MORSA DI
SS-DOS.**